

ゾンビ映画史再考

福田 安佐子

京都大学大学院 人間・環境学研究科 共生人間学専攻

〒606-8501 京都市左京区吉田二本松町

要旨 ゾンビとは、歩く死者、生きている死者と呼ばれ、それは、腐敗した身体を引きずってのろのろと動き、集団で人間に襲いかかる。噛み付かれた人間は、生きたまま肉体を食われるか、うまく逃げたとしても、自らがゾンビへと変化し、理性や感情を失い、他の人間を襲いはじめる。このようなゾンビ像は、1970年を前後して、ジョージ・A・ロメロ監督の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』をはじめとする三部作の世界的なヒットによって生み出された。しかしながら、2002年以降のゾンビ映画は、そのより凶暴な特徴により〈走るゾンビ〉や〈ゲームゾンビ〉と呼ばれ、従来のものとは異なるものとして説明されている。

本稿では、ゾンビ映画史を振り返りながら、1930年頃に西カリブ諸島を舞台に生み出されたゾンビが、ロメロの作品によって、その造形と物語構成の点でいかに変容したかを説明する。この時、ロメロゾンビとは、前述の特徴に加え、人間に似た怪物、という特徴を獲得していた。一方で、ロメロゾンビは当時のホラー映画におけるゴアジャンルの影響を受けることで、より残虐性を増したまた別のゾンビ像を形成した。つまり、人間に似た怪物としてのゾンビと、腐敗しよりグロテスクなゾンビである。双方はともにそれぞれの仕方で観客の恐怖を煽った。〈走るゾンビ〉においては、この二種類のゾンビが様々な仕方で一つの映画の中に共存している。この共存の特殊な事態にこそ〈走るゾンビ〉の特異性が存在することを明らかにする。

はじめに

ゾンビと聞いて人がまず思い浮かべるものは、歩く屍、生きている死者と呼ばれるものであろう。それは、腐敗した身体を引きずってのろのろと動き、集団で人間に襲いかかる。噛み付かれた人間は、生きたまま肉体を食われるか、うまく逃げたとしても、自らがゾンビへと変化し、理性や感情を失い、他の人間を襲いはじめる。このようなゾンビ像は、1970年を前後して生み出された。すなわち、ジョージ・A・ロメロ監督の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(以下、NOLDと略す)をはじめとする三部作の世界的なヒットが根底にある¹⁾。ロメロのゾンビ三部作と呼ばれてい

る作品群で描かれたゾンビは共通して冒頭の特徴を有しており、それを下敷きにしたゾンビ映画が、70、80年代のホラー映画において、ロメロのみならず様々な監督によって繰り返し映像化された。ここで反復されたゾンビの造形は、その後、根強いファンを生み、ゾンビ映画という一つのジャンルを作りだした。このロメロ的なゾンビの造形とは、1. ノロノロと動く、2. 身体が腐敗している、3. 人間に襲いかかり、感染する、4. 理性がなく、言葉を話せない、といった特徴を兼ね備えたものであり(以降、ロメロゾンビと呼ぶ)、これ以外は、ゾンビと呼べない、とする価値観である²⁾。しかしながらゾンビ映画と呼ばれる作品には、この条件が当てはまらないものも多く存在している。実際、ロメロの『死霊のえじき』(1985)の四週

間後に上映され、その3倍の興行収入をあげた『バタリアン』(ダン・オバノン, 1985)は、作中でNOLDの続編であることが仄めかされているが、本作に登場するゾンビは言葉を用いて、人肉を求める理由を訴える。また一方で、NOLD製作当時、ロメロは本作品の怪物を、ゾンビではなく、「食屍鬼(ゲール)」と呼んでおり、NOLDをゾンビ映画として製作した意図はなかったとしている³⁾。さらに、2002年以降におけるゾンビ映画再流行の嚆矢とされる二作品、『バイオハザード』(ポール・W・S・アンダーソン, 2002)と『28日後…』(ダニー・ボイル, 2002)では、ゾンビは走って人間に襲いかかる。特に後者の作品では監督自身が、本作品で脅威となっている感染者を、ゾンビとして描く意図はなかったと発言している⁴⁾。しかしながら、これらの作品もゾンビ映画として受容されている。また、この二作品の世界的なヒットから継続してゾンビ映画の製作数は飛躍的に伸びており、2013年の『ワールド・ウォー・Z』や、2010年から6年以上に渡りシリーズとして製作され続けているテレビドラマ『ウォーキングデッド』に代表されるように、ゾンビ映画がこれまでなく活気的に製作される〈ゾンビルネサンス〉とも呼ばれる状況を作り出した⁵⁾。十数年に及ぶ現在のこの流行においては、ロメロゾンビが踏襲されたものも数多く作られているが、一方で、会話が可能なもの、人間を襲わないものなど、多種多様なものが登場するようになった。

この流行とゾンビの多様化を背景に、近年、ゾンビ映画およびゾンビというモンスターについての学術的研究がアメリカをはじめとして活発に行われている。例えば、アメリカのカイル・ビショップや国内では伊東美和が、ゾンビ映画を時系列に沿って三区分している。すなわち、1931年に初めてゾンビが映画に登場した『ホワイトゾンビ: 恐怖城』(ヴィクター・ハルペリン)から、ロメロ作品の登場までを、〈クラシックゾンビ〉、1969年のロメロのNOLDから、2001年までのものを〈モダンゾンビ〉、そして2002年以降のものを、これまでのものと異なる最大の特徴として、ゾンビが走ることに着目し、〈走るゾンビ〉と呼

称している⁶⁾。すなわち〈クラシックゾンビ〉とはゾンビの源泉とされるハイチのヴードゥー教を作品に組み込んだものであり、〈走るゾンビ〉とは、走って襲いかかってくる、という特徴にみられるように人間への攻撃性を増したものである。また〈モダンゾンビ〉はロメロゾンビとほとんど同一視されている。確かにゾンビ映画史の大きな流れでみると、ほとんどの作品はこの特徴が当てはまり、映画の製作時期によるこの三区分が有効であることがわかる。しかしながら、この区分では、いくつか説明しきれない例外が生じる。先に述べた『バタリアン』や『28日後…』だけでなく、1950年代のSF作品に影響を受けたゾンビ映画も、NOLDと多くの共通点を持ち、むしろヴードゥー教の影響はほとんど見られない。また、〈モダンゾンビ〉における代表的なヒット作、『死霊のはらわた』(サム・ライミ, 1982)や『ブレインデッド』(ピーター・ジャクソン, 1992)に登場するモンスターは、ロメロゾンビとは異なる特徴を持つ。この二作品はゾンビ映画を当時のスプラッターやゴアといったホラーでの潮流に位置づけるためには重要であるが、前述の三区分では、例外として処理されている。これは、ロメロ的か否かという基準がこの三区分の基礎にあることと結びついているためである。しかしながら、ロメロのゾンビ映画は、彼自身が言及しているように⁷⁾、ゾンビという新たなモンスターを主眼として作られたのではなく、むしろ世界のほとんどの人間が異形となり自分に襲いかかってくる存在となった時に、残された人々がいかに生き抜くか、またはそのような状況や閉鎖空間においておこる人間ドラマを主眼としているのであり、ポスト・アポカリプスの物語である。すなわちロメロ作品においてゾンビとは、黙示録的な世界観のための演出にすぎなかった。また逆に、〈走るゾンビ〉作品においては、『ショーン・オブ・ザ・デッド』(エドガー・ライト, 2004)や『ゾンビランド』(ルーベン・フライシャー, 2009)のようにロメロゾンビを踏襲しながらも、現代の社会問題を揶揄するような作品も数多く作られている。先行研究においては、しばしば〈走るゾンビ〉の形成とその長きにわたる流行には、ゲームやVFXの技

術革新の影響が指摘されてきた。しかし、現代のゾンビルネサンスとも呼ばれるこの状況には、「ゾンビ」というモンスターの持つ特異性が、大きな影響を及ぼしているものであり、またその特異性とは、ロメロや2002年の二作品によって初めて生み出されたものではなく、ゾンビの形象が連綿と引き継がれる中で、徐々に形成されてきた変化の中に存在すると考えられる。

本稿では、この区分を再考することを手掛かりに、2002年以降の〈走るゾンビ〉と呼ばれる諸作品を生み出す源となった、ゾンビの内在的な変化を明らかにすることを目的とする。そのために第1章では、まず古典的なホラー映画における、ゾンビ映画の誕生を位置づける。それにより、ゾンビというモンスターが、フランケンシュタインの怪物や吸血鬼などと並ぶ、新たなハリウッドのモンスターとして構想されたにもかかわらず、それがキャラクター化され得ない特異な存在であったことを指摘する。次に第2章では、これまで〈モダンゾンビ〉と一括りにされてきた、1969年から2001年までのゾンビを概観することで、〈モダンゾンビ〉内におけるロメロゾンビとそれ以外のものの間に横たわる、造形的な差異とプロットや物語構成におけるズレを指摘する。最後に、〈走るゾンビ〉において、ゾンビの形象を通じて新たに提起されている問題は、ゲームからの影響や特殊技術の発展といった外部的要素だけではなく、〈モダンゾンビ〉において生じたズレが内在的に関連していることを論じる。すなわち、〈モダンゾンビ〉の時代において誕生した、人間に似たものである、という個性を与えられたロメロゾンビと、スプラッター映画の表現に影響を受けた、より醜くグロテスクな姿形を持つがしかし言語や仕草といった内在的な特質で人間との共通点を持つ非ロメロゾンビ、という二種類のゾンビが、〈走るゾンビ〉の時代においては同一の作品内に共存していることが指摘できる。この共存の特異なあり方にこそ、〈走るゾンビ〉の特殊性が存しているものであり、またゾンビのモンスターとしての意義があきらかになるのである。

1. 古典ホラー作品における 〈クラシックゾンビ〉の位置付け

橋本は「ゾンビの/と同一性」で以下のように指摘している。

われわれがゾンビを知っているということは、(両手を前方にだらりと伸ばすなどの)身振りや仕草を含めた形象を知っているということである。ゾンビとはそのような形象に与えられた名なのだ⁸⁾。

ゾンビと聞けば人はその仕草、振る舞いを想起することはできる。キャラクターとして固定化されていないが、振る舞いによってゾンビとして同定されるという、橋本が指摘しているような、ゾンビの特質はどのように形成されたのであろうか。この問いに答えるため、まず、ゾンビとほぼ同時期にホラー映画に登場したモンスターと比較しながら説明する。例えば、1930年代に登場したモンスターとして代表的であるのはドラキュラであるが、それには、ブラム・ストーカーによる原作(1897)がまず存在し、そして、1931年のベラ・ルゴシ主演の映画『魔人ドラキュラ』(トッド・ブラウニング)によって、その定型化したビジュアルが知られるようになった。またフランケンシュタインの怪物も、メアリー・シェリーによる原作(1818)を持ち、1931年のボリス・カーロフによる映像化で有名となった。このカーロフの怪物を作り出した、ジャック・P・ピアースによるこの特殊メイクは意匠登録をされており、我々がフランケンシュタインとよぶ怪物の姿は、この作品が元にあることは明らかである⁹⁾。このように、1930年代、ユニヴァーサル社を中心に、現代にも人口に膾炙した、出自と原型が明らかなモンスター達が生み出されたのと同時代に、ゾンビも銀幕上に登場していた。しかしながらこれらのモンスターとゾンビとの大きな違いは、ゾンビが最初に登場した映画の脚本には原作が存在しないことである¹⁰⁾。「ゾンビ」というモンスターがアメリカに広まる端緒となったのは、物語や小説ではなく、ある紀行文である。映画に登場するゾンビは、この紀行文の中に登場するものに大きな影

響を受けているが、映画の脚本やストーリーはオリジナルのものであった。その紀行文とは、1928年に出版されたハイチ見聞録『魔法の島』である。著者のウィリアム・B・シーブルックは、ゾンビを「墓から蘇ってきたもの」「歩く死者」と表現している。

ゾンビというのは、墓からやってきたもののことである。だが、幽霊でもなければ、ラザロのように死の世界から蘇ってきたものでもない。それは、ちがった表現をすれば、霊のない人間の身体であり、死にもかかわらず、墓から体を奪われ、呪術によって、生きているような外見が与えられる。まるで生きているかのように歩きまわったり、いろんな事をする亡骸である。このため、ゾンビを作る能力を備えた連中は、新しい墓に行き、時間が経つ前に死体を掘り起こし、それらを動き始めるようし、そして召使いや奴隷にする。時には、罪を犯させ、しかし多くの場合は、腐敗して使いものにならなくなるまで、住居や畑でこき使い、無口な動物のようにそれらを打つのである¹¹⁾。

ここでのゾンビとは、ヴードゥーの呪術によって、一度死んで埋葬されたはずの死者が、墓から蘇られるが、それは意識も理性も無くし、ただ呪術者の命に従って、プランテーションで延々と働かされる、奴隷よりもより悲惨なものである。当時のハイチの宗教や社会習俗の観察記録である本著によれば、ゾンビとはハイチの空想的な民話なのではなく、現実のものである。ゆえに埋葬方法や法律にも影響を及ぼしていると報告し、さらにはゾンビの目撃談もシーブルックは付け加えている。このゾンビは、アメリカで発表されるや、話題を呼び、何度かの舞台化を経て、1931年に映画化された。それが、ハルペリン兄弟（監督：エドワード、製作：ヴィクター）によって製作された『ホワイットゾンビ』である。当時、このゾンビという新たな謎めいた形象が注目されたのには、時代背景が大きく影響していると、ウィリアム・ビショップは論じる¹²⁾。すなわち、1915年から

1934年にかけて、ハイチはアメリカの施政下にあった。また同時に、アメリカでは奴隷制が廃止されたために、安価な労働力の需要が高まっていた。この二つの理由から、当時アメリカ南部の綿花プランテーションへとハイチ人の労働者が大量に流入していた。しかしながらハイチからの黒人労働者は、英語ではなくクレオール語を話し、ヴードゥー教という謎めいた宗教を信仰しており、それまでアメリカ南部にいた黒人とは似て非なるものであった。それゆえに、アメリカの白人社会においては、ハイチへの興味と脅威が増加していた。また1804年に世界初の黒人国家樹立させたハイチ革命成功の根底には、ハイチ人の精神的なつながりとして、宗教と政治が混然一体となったヴードゥー教の存在が大きかった事に感付いていた白人社会にとって、その宗教は未知の脅威であり、同時に呪術や儀式を重視する未だ文明化されていない社会のものであると思込むための道具でもあった。本論文では、ハイチには実際に蘇った死者が存在したかどうかを議論することはしない。しかし、ゾンビという存在は、そのような秘術が存在する場所としてハイチが西洋に認識されていたことの証左であるといえるだろう。

こうした背景をもとに製作された『ホワイットゾンビ』は、当時ドラキュラ伯爵の役で人気を博していたルゴシを主演に迎え、またユニヴァーサル社から舞台セットやピアースのメイク技術を借りうけたこともあり、興行的な成功を収めた。しかしながら、ゾンビが登場する作品の第二弾としてハルペリン兄弟は“Revolt of the Zombies”を製作したが、セットやゾンビの造形に関して、前作との差が激しく、興行的にも成功を収めたといえるものではなかった。一方で『ホワイットゾンビ』において描かれたような、ハイチのような辺境の地で、謎めいた秘術や魔術によって作り出される不死身の身体を製造する、もしくは、他者を意のままに操るという筋書きの作品には、1933年『月光石』（トーマス・ベントレー）や1941年の『死霊が漂う孤島』（ジーン・ヤープロー）のものがある。これらの作品でも、死から蘇った者たちは生きた人間に襲いかかるが、ゾンビたちは現代の作品のように食欲など自身の欲求に従って行動し

ているのではなく、ヴードゥーの司祭、もしくはマッド・サイエンティストの命に従って動いている。これらの作品はまた、人体改造に心血をそそぐ孤島のマッド・サイエンティストという点で、『ドクター・モロー博士の島』（ジョージ・ウェルズ、1896）を原作とする映画『獣人島』（エール・C・ケントン、1932）とも類似点が見出せるだろう。いずれにせよ、1930年代におけるコロニアリズムがこのような作品を生み出す背景となっている。しかしながら、この時代に登場するゾンビは、決して主役とは言えない地位に甘んじている。すなわち、『ホワイートゾンビ』で恐ろしく怪しげなものとして描かれていたのは、ヴードゥーの呪術を使いこなす、ベラ・ルゴシ演じるルジャンドルであった¹³⁾。彼は意中の女性をゾンビ化させることで手に入れる。そのために使役するゾンビは、ルジャンドルにとってかつての師や政敵であった（図1）。しかし、今やルジャンドルの秘術によって意志と理性を奪われ、ゾンビとして彼の意のままに動き、彼の命令や意識が途絶えた際には、コントロールを失い崖から転落する哀れで滑稽な怪物として描かれている。この時代のゾンビ映画が引き起こす恐怖とは、自身の死の後に、より辛い奴隷としての生活に引き戻されることであり、生と死の間が延々と引き伸ばされた領域に住まうものへと変容させられることである。

ドラキュラや狼男といったモンスターが登場する古典的なホラー映画は、30年代には、怪奇俳優と呼ばれるベラ・ルゴシ、ロン・チェイニー、ボリス・カーロフの三人が、50年代には、クリ

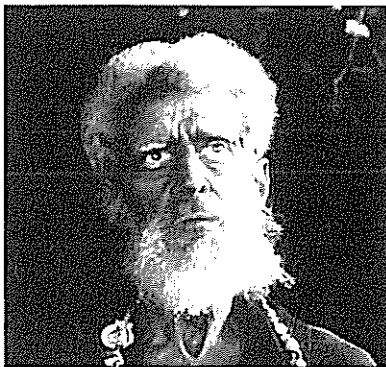


図1 『ホワイートゾンビ』（28：26）

ストファー・リー、ピーター・カッシング、ヴィンセント・プライスといった三人がモンスターを演じ、シリーズ化された時代でもあった。すなわち、モンスターが、それぞれの俳優の個性と組み合わせあって、キャラクターとして受け入れられていたともいえ、そうして作り上げられた怪物像が人気を博していた時代である。この時代においては、無名の俳優たちによって演じられ、造形のデザインも定まっておらず、複数で動くゾンビは、キャラクター化されたモンスター達とは異なる存在であった。このために、ゾンビという怪物の映画が、フランケンシュタインや吸血鬼の映画のようにシリーズ化されることはなかった。キャラクターとしてのモンスターが反復される一方で、新たに呼び物となる怪物が模索されていた当時、『ホワイートゾンビ』では、ベラ・ルゴシの演じる、ヴードゥーの呪術を自在に操るものが恐怖の対象であった。そしてそのようなプロットでのみゾンビは再生産されていた。それゆえ、現在のように、ゾンビについての固定化したイメージが植え付けられることはなく、ゾンビのイメージはホラー映画における恐怖の主体ではなかった。ゾンビが恐怖の主体、恐ろしい怪物となるのには、1970、80年代以降を待たなければならない¹⁴⁾。

2. 〈モダンゾンビ〉における特異性

1968年、ジョージ・A・ロメロが『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を製作した。この映画はドライブインシアター等で上演されたが、すぐに続編製作に辿り着くほど高い評価を得たわけではなかった。むしろ、徐々にカルト的人気を集め、アメリカ国内だけではなく、ヨーロッパ、特にイタリアで注目されることとなった。この作品に目をつけたのが、名門の映画プロデューサーであり自身も映画監督であった、ダリオ・アルジェントである。彼はプロデューサーとして、ロメロをイタリアに招き、『ゾンビ（原題：ドーン・オブ・ザ・デッド）』（1978）を製作した。NOLDは墓場を舞台に、生きた人間に群がるゾンビと、農場の小屋に立てこもり恐怖の一晚を乗り越える男女を対比的に描いたが、『ゾンビ』では、アメリカ

郊外のショッピングモールに立てこもる男女と、生前の欲望、記憶のままに群がるゾンビ、そして、無法地帯となった社会で、ゾンビよりも無軌道に振る舞う人間の姿を映した。ロメロがNOLDにおいて意図的に提示したのは、リチャード・マシスの『地球最後の人』(1954)のように、正常と異常の逆転した世界であり、人類のほとんどがいなくなった後の状況を描く、ポスト・アポカリプス的な世界観である。しかしながら監督の意図を超えて、この作品は、主人公が黒人であったことやその結末から、当時の公民権運動の影響やベトナム戦争批判といった社会の問題を提起し、また風刺するものとして解釈されることとなった。

このNOLDに続くゾンビ映画としてはスペインの『ブラインド・デッド』シリーズ(アマンド・デ・オッソリオ, 1972, 1973, 1974, 1975)や『ゲシュタポ・ナチ/カリブゾンビ』(ヨセフ・ブレナー, 1977)がある。これらの作品では、ゾンビは遠い昔の時代に生きた人々の亡霊が墓から蘇った怪物であり、より醜く、腐敗が進んだものとして描かれた。しかし、そのような流れとは反対に、『ゾンビ』において、特殊メイクを担当したトム・サヴィーニの作り出したゾンビの造形は、腐敗しきったものではなくむしろ病人のように描かれた(図2)。つまり、その時代に生きる人々が怪物として描かれたのであり、そのことがこれまでのゾンビに新しい要素を付け加えた。例えば、『ゾンビ』において代表的な造形をもつゾンビは、以前はハレー・クリシュナ教徒であったことが衣装や持ち物によって明示されているものである(図3)。またその他のゾンビも、看護師や修道女などの職業が明示されて描かれ、またはアメリカ

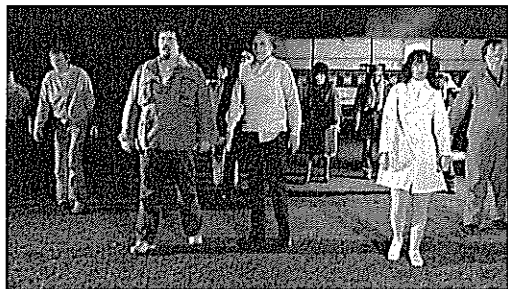


図2 『ゾンビ』(2:16:02)



図3 『ゾンビ』(49:54)

という土地を反映させるように、国籍や宗教が様々なものが登場している。蘇った死者を腐敗しきった身体で描いたのと大きく異なり、むしろ病人に近く、より人間に近いものとすることによって、ゾンビとは、我々人間が怪物化したものである、という示唆がなされた。ロメロの言葉を借りれば、それは「隣人」が襲ってくる、という新たな恐怖である。伝説や歴史のなかの人物がモンスターと化すのではなく、隣人、すなわち少し前までは自分の家族や恋人という馴染み深かったものが、突然モンスターのように襲いかかってくる、という恐怖である。そしてそれらを倒さなければ生き延びることができないという葛藤が新たに表現されるようになった¹⁹⁾。

このロメロの二作品において、ゾンビはハイチといった辺境の地から、アメリカ国内へと移植された。そして呪術師やマッド・サイエンティストといった個人の悪意がゾンビを作り出し、直接的に攻撃してくるのではなく、宇宙から降り注ぐ謎の放射線や、軍事的な要請で作られた化学物質といった天災や人災が無作為に人をゾンビ化させ、理由もなく無差別に襲いかかってくるようになった。これにより、ゾンビというモンスターに新たに等身大の我々の姿、という個性が付与されることとなる。すなわち、造形の点では、より人間に近い形で描かれるのであり、モンスターの醜さゆえに恐ろしいのではなく、人間が人間によく似たものに襲われることの脅威に焦点が当てられた。またそれゆえに、反撃することへの葛藤と、日常からの突然の乖離というショックが生み出された

のである。すなわち、ゾンビ化は特殊な場所や状況下で起こる特別なドラマではなく、日常に組み込まれるものであるからこそ、そこがいきなり血まみれになる、というギャップが恐怖を生み出すようになった。ゾンビの造形においては、完全なるモンスターへの変容ではなく、腐敗した元人間にすぎず、以前の職業や生活偲ばれるもの、となったのであり、さらに、物語構成においては、ゾンビと人が似ているゆえに、葛藤なく処分することに困難さが包含されるようになった。

このような造形と物語構成の二面における、ロメロゾンビなるものの形成が、以降のゾンビ映画において果たした役割は大きい。これについて、伊東は「以後のゾンビ映画は、いかに本作を模倣するか、いかに本作の影響から逃れるか、どちらか選択せざるを得なくなった。ロメロが確立したモダン・ゾンビの定義は、ついにゾンビ映画の統一基準となったのだ¹⁶⁾」と述べている。では、ロメロの影響から逃れようとするゾンビ映画とは一体どのようなものがあるだろうか。当時のホラー映画の潮流と照らし合わせてみることで、このロメロゾンビがさらにまた別の形で進化を遂げていることが明らかになる。すなわち、ハーシェル・ゴードン・ルイスを始めとする、ゴア、もしくはスプラッターと呼ばれるジャンルのよりグロテスクな表現と、ゾンビとの融合である。

当時のホラー映画シーンにおいては、芸術性の高いジョルジュ・フランジュの『顔のない眼』(1955)やマイケル・パウエルの『血を吸うカメラ』(1960)といった、ショッカーやサイコ・スリラーと呼ばれるジャンルが確立していた。一方で、ハーシェルの『血の祝祭日』(1963)、『血の魔術師』(1969)といった娯楽性の高いスプラッター作品が、イタリアのジャック映画と結びつき、マリオ・バーヴァの『血みどろの入江』(1970)など筆頭に、スプラッター表現とホラーを扇情的に融合させた作品を生み出した。このようにスプラッターが単なる見世物的なものではなく、ホラーの一つのジャンルとして開かれていた背景ゆえに、残虐なシーンを多く含むロメロの『ゾンビ』がイタリアで迎え入れられた。またこの影響は、ヨーロッパにおいて製作されたゾンビ映画に



図4 『サンゲリア』(1:11:11)

色濃く反映されている。ゾンビ映画とスプラッター映画が完全に結びついたものとしては、『サンゲリア』(ルチオ・フルチ、1979)が象徴的である(図4)。この作品は、イタリアで最初に発表された際の作品名が『ゾンビ2』であったように、前年に発表されたロメロの『ゾンビ』の成功にあやかろう、という思惑も見られるが、しかしながら、その物語設定は、〈クラシックゾンビ〉へと回帰したものであった。舞台は、謎の奇病が流行しているカリブ海の島である。病で命を落とした島の住民が徐々に蘇り始め、さらに何百年前に死んだはずのスペイン人征服者たちも、すでに腐った身体を伴って土の下から蘇り始める。人型はなんとか保っているが、片目からは蛆虫が湧き、ボロボロと崩れ落ちそうな皮膚をした完全に腐り切ったゾンビが、女性を力強く引っ張り、必要以上に残虐な仕方で殺害する。またゾンビは海中にも生息し、泳いでいる女性をサメとともに捕食しようとする。こういったよりショッキングな映像や、怪物の造形を追求したゾンビ映画には、『バタリアン』や『死霊のはらわた』がある。これらは〈モダンゾンビ〉の時代に属するものであり、知名度や興行収入の側面から代表的といえるが、ゾンビの造形の点では例外、もしくは亜流として片付けられてきた作品である¹⁷⁾。というのも、そこに登場するモンスターは、人間が変容し、いくら攻撃しても執拗に襲いかかってくる、という点でロメロゾンビとの共通項を見出すことはできるが、その形象が、ロメロゾンビとはかけ離れているためである。接触せずとも感染するものであり、身体は腐敗し、またはドロドロに溶け、部分しか残っておらずとも動き続ける、頭部を破壊されて

も喋り、復活し続ける様は、グロテスクな映像を極端に追求したものである。これらのゾンビは多分にスプラッターの要素が取り入れられている。しかしながら、ただ捕食するのではなく、より残虐な方法で人間を追い詰めようとする様は、逆に人間的であるともいえるだろう。ロメロゾンビが、人間に似ているという性格を得るために、ただ病人のように、ノロノロと歩き、腐敗が始まっているという形象にとどまっていたのと反対に、スプラッター映画の影響下では、見た目は人間とはかけ離れてしまっているが、言語や性格といった特徴によって人間らしさを獲得した「ゾンビ」たちが生み出された。これは、スプラッターの影響のみを受けて生みだされたのではなく、人間的であるという特徴を怪物に最初に与えた「ロメロゾンビ」の存在がなくては生み出されなかっただろう。

30年代に生み出されたゾンビは、50年代においても個性なきモンスターとして、SF作品などの脇役としての地位に追いやられていた。しかしながら、そこで、SFと結びついたことがNOLDの登場を準備した。一方で、ヨーロッパを中心としたホラー映画とスプラッター表現の結びつきが、ロメロの作品における過激な映像を受け入れる土台を準備していた。ロメロのこの二作品によって、ゾンビには、「我々に近いもの」という個性が与えられた。ロメロが常に自身の作品の恐怖の主題としているのは、ゾンビという最も人間に近いモンスターであり、ゾンビ以上に醜悪で残酷なモンスターとしての人間の姿である。ここでロメロのゾンビ映画が作り出した二つの要素が別々の道を辿って成長する。すなわち、最も人間に近いモンスターとしてのゾンビにおける「我々によく似たものである」という性格は、当時の映画製作の状況と合わさり、ロメロゾンビの氾濫を可能にした。というのも、当時、ビデオカメラによる映画の自主制作が盛んであり、特殊な衣装やセットの必要のないゾンビ映画が、題材と選ばれやすいものであったからである¹⁸⁾。これが、ロメロゾンビというものの無秩序な反復を生んだ。他方に、より醜悪な怪物へ、よりスプラッター表現を極めたゾンビ映画が存在する。このゾンビたちは、腐った肉体のよりおどろおどろしい表現を極めていき、

その特徴として、時に言葉をかわし、より残虐な方法で人間に襲いかかり、また殺害される。そういったゾンビが登場する作品には『サンゲリア』を筆頭に、『バタリアン』や『ブレインデッド』があり、また何度も蘇る怪物との格闘を描いた『死霊のはらわた』などがある。これらの作品も、そのスプラッター表現や、攻撃を加えても何度でも襲いかかってくる、という点では、ロメロのNOLDや『ゾンビ』の影響を色濃く感じられる。そのモンスターの外見はもはや人間の姿からはかけ離れてしまっている。しかしながらそういった映画を、もはやロメロゾンビ的ではないからといって、ゾンビ映画ではないと片付けることはできない。というのも、そのグロテスクな形象にもかかわらず、元は人間であったものを攻撃することへの葛藤が内包されているからだ。それゆえ、これらの映画もまた、次世代の〈走るゾンビ〉たちへ繋がる架け橋として大きく影響しているのであり、むしろこのロメロゾンビの反復と反駁こそが、現代におけるゾンビの性格を決定する重要な要素となった。また、ロメロの作品も、第三作目『死霊のえじき』(1985)より徐々に、典型的なロメロゾンビではなくなっている。すなわち本作品にはバブと呼ばれ、電話を扱い、敬礼を行うゾンビが登場する。そして、『ランド・オブ・ザ・デッド』(2005)には、ビッグダディと呼ばれ、他のゾンビたちを先導し、銃器を扱い、人間の住む領域に侵入するゾンビが描かれた。『サバイバル・オブ・ザ・デッド』(2009)では、人間以外の肉を食うことを覚えさせることで、ゾンビと人間の共存を図ることが示されている。すなわち、ロメロ自身も、自身が作り上げたロメロゾンビの形象に縛られることなく、ゾンビの造形を常に変化させている。

ゾンビ映画においてロメロゾンビが提起した、「我々に近いモンスター」としてのゾンビと、より残虐性を極めたゾンビの双方が、同一の映画において共存することによって、次の時代における〈走るゾンビ〉の特異性は形成される。そのような変化が、ゾンビ映画の多様性を生み出す要因となり、さらに21世紀の社会を映す鏡のように作用する構造をつくりだした。〈モダンゾンビ〉

の時代における、このゾンビの二つの側面がどのように〈走るゾンビ〉映画の可能性を広げたか、これを次節でより詳細に論じる。

3. 〈走るゾンビ〉における ゾンビ映画の展開

〈走るゾンビ〉と〈モダンゾンビ〉の間の大きな違いは何であろうか。それは、しばしばいわれているように、ゾンビが走るようになったことや、ゾンビ化の原因について、よりリアルなSF的設定がなされるようになったことだけだろうか。〈モダンゾンビ〉において、ゾンビ化の原因は放射能や、謎の病原体であった。それに対して、〈走るゾンビ〉ではゾンビ化はエボラウイルスやエイズといった感染症やそのアウトブレイクのメタファーとして描かれている。しかしながら、この二つの時代の差異はこれだけでは説明できない。また、2002年の『バイオハザード』が、1996年に発売されたカプコンの同名のゲーム（国外での商品名は“*Resident Evil*”）をオリジナルとしている点で、ゲームとの強い相互影響がある事や、またはVFXやCGの使用による外部的要因だけでは、〈走るゾンビ〉の特異性は一部しか説明されないだろう。

藤田直哉は「新世紀ゾンビ論、あるいはHalf-Life（半減期）」において、〈走るゾンビ〉の特徴を、「感染から発症の間の領域を模索している」であり、そこを開拓している」点を指摘し、さらに「現在のゾンビは、既にゾンビであることを受け入れた生が発見した、ゾンビの中にある差異とレイヤーを巡る問いに向かい合っている」と表現した¹⁹⁾。これに敷衍して「感染」と「発症」とを、前章で論じたロメロゾンビと、非ロメロゾンビとして捉え直すことで、〈走るゾンビ〉作品の物語構造を主に以下の三つに分けることができる。

まず、第一に「感染」しても「発症」して人間を襲うことのないゾンビを管理できるものとして捉える物語であり、次に、「発症」しないが「感染」している特殊な様態を発見することで抗体を開発するという希望を物語の軸とするものである。これはゾンビから人間へと回復する、という物語

でもある。最後に、「発症」と「感染」の解釈をさらに広げて、「ゾンビ」と「ゾンビという症状がより進行した怪物」が並存したものである。これは逆に、言語や理性といった人間らしさをかなり残したゾンビと、それらを失ったゾンビとが併置されたものともいえる。

こういった三種類の物語が、複雑な仕方でも絡み合った作品として、まさしく〈走るゾンビ〉時代の嚆矢である『バイオハザード』を挙げることができる。この作品は監督にポール・W・S・アンダーソンを、主演にミラ・ジョボヴィッチを据え製作された。当初、ロメロがゲームの続編である「バイオハザード2」（1998）のプロモーション用の短編映像を製作したことから、彼を監督として映画化される予定であり、脚本製作までなされていたが、コンスタンティン・フィルム社との意向が折り合わなかったため、却下された。ロメロの短編映像や発言からは、ゲームの趣旨に沿いながら、王道なゾンビ映画を製作する予定であったことがうかがえる。しかしながら、アンダーソンは、アクションを重視し、登場人物や舞台設定もオリジナルのゲームからかなり変更を加え、映画独自の展開を行った。映画には、多くの人間がロメロゾンビに変化する中、ゾンビ化における突然変異で、異様な怪物へと変化したものや有機生命体兵器として開発されたものが登場する（図5、6）。それらは、ほとんどのゾンビと異なり、攻撃性を増し、明確な意思を持って攻撃をしてくる。また、シリーズが展開する中で、主人公のアリスは、ウイルスに感染しても、ゾンビ化せず、逆に超人的な能力を獲得する。この作品において、人間とゾンビの間は多層化しており、幾重ものレイヤーを



図5 『バイオハザード』（1：26：14）



図6 『バイオハザード』(1:26:39)

構築している。すなわち人間、感染者、ゾンビ化という発症したもの、そしてゾンビがさらに怪物化したもの、さらに有機生命体兵器としてさらなる進化を遂げたものであり、その別の進化としてアリスのように超人化したもの、などである。シリーズを追うごとにそのレイヤーは複雑化されていくことがわかる。また、軍事利用のために開発されたウイルスが、研究所内に漏れ、バイオハザードが発生する、というストーリーにおいては、まずそのウイルスに対する抗体はすでに用意されており、感染しても発症せずに元に戻れることが示唆される。しかしまた一方で、主人公の、身体上の表面的な変化はもたらさない超人化という変容は、ある意味で、〈モダンゾンビ〉における人間に似た姿を持つモンスターとしてのゾンビの性質を推し進めたものであるともいえる。

『バイオハザード』においては、このように大きく「感染」と「発症」の二つの状態、すなわち人間に似たものとしてのゾンビと、性質において人間と共通するものがあるが外見は人間とかけ離れたものという二種が共存する。このように、ゾンビと呼ばれる怪物のなかで、人間の性質の残余の有無によって分割された「ロメロゾンビ」と「非ロメロゾンビ」という差異が押し広げられたことは、〈走るゾンビ〉時代における多種多様な作品からも見て取ることが可能である。

管理可能なゾンビが登場する作品としては、例えば、『ゾンビーノ』(アンドリュース・カリー、2007)がある。ここでは、ゾンビが首輪によって管理できることで、ゾンビとの共存可能性が描かれている。ゾンビ化した身体において、首輪を装着することで、人を襲わない管理可能なものとい

う「感染」ととどめられた状態のものと、人を襲うモンスターという「発症」状態との間に差異を設けている。すなわち、従来の人を襲うものとしてのゾンビと、首輪をつけた従順なゾンビの二種類を存在させ、その二分化によってゾンビとの共存可能性を思考している。また、『ショーン・オブ・ザ・デッド』(エドガー・ライト、2004)は、典型的なロメロゾンビが登場するコメディ作品であり、主人公の同居人がゾンビ化した後も、鎖に繋ぎゲームを与えておくことで、共存できるという様子が描かれている。これらの作品では、人を襲うモンスターとして捉えられていたロメロゾンビを、首輪や鎖といった道具を使用することによって、より人間に近い存在へと差し戻している²⁰⁾。

この二作品の世界観は、ゾンビ・アポカリプス以後の世界という、NOLD への一つの返答でもある。つまり、これまでの〈モダンゾンビ〉の作品がしばしば悪夢として示唆した、ゾンビ化の世界的流行というディストピアに対する、ユートピア的な転倒である。一方この状況は、実はゾンビが管理、共存可能だったと分かる以前に、葛藤のうでで止むに止まれずゾンビを処分してしまった者には悪夢であろう。ロメロが問いかけた葛藤に対する皮肉が読み取ることができる。さらに、このようなロメロの葛藤に対するもう一つの返答として、人間への回復可能性がある。

すなわち、ゾンビ化をなんらかのウイルスの感染や、病気として扱うことで、人間へと「回復」させるための抗体を作成する可能性を模索する物語である。つまり、ゾンビウイルスに「感染」しても、凶暴化という「発症」に至らない「非ロメロゾンビ」ととどまるものが存在する作品である。例えば『28日後…』およびその続編である『28週後…』(2008)では、ウイルスに感染するとほとんどの人間がすぐさま凶暴化するのに対し、身体の変容はみせているものの、凶暴化せず、混濁しつつも意識を保っている女性が登場し、彼女を研究することで、ウイルスの謎を解明することが示唆される。この「感染」しても「発症」しない女性が登場する作品に、日本では漫画『アイムアヒーロー』(花沢健吾、2009年-)がある。ま

た、『ワールド・ウォー・Z』では、ゾンビに噛まれることで「感染」し、12秒後に「発症」するウイルスが蔓延する中で、その時間内に噛まれた箇所を切り落とすことで発症をまぬがれた女性が登場する。またこの物語では、主人公は、なんらかの致死性の病気のウイルスに感染することで、ゾンビから見えない存在になることを発見する。これは、人間が自ら致死の病に侵されることで、生と死の間のもの、半ゾンビまたは擬似ゾンビのようなものとなることで、人間対ゾンビという対立構造から抜け出す、という物語としても読み取ることができる。このように、ゾンビからの回復可能性を問う作品には、「発症」したものをロメロゾンビとすると、回復可能性が見出せるものとして、「感染」はしたが未だ「発症」していないもの、半分ゾンビのようなものとして非ロメロゾンビが存在している。

さいごに、二種類のゾンビが併置された物語がある。ゾンビと、それがさらに進化した怪物のようなゾンビが並存したもの、人間らしさをかなり残したゾンビと、典型的なロメロゾンビとが併置された作品であり、例えば『バタリアン・リターンズ』や『ゾンビストリップーズ』（ジェイ・リー、2008）が挙げられる。ここでは、ゾンビとなりつつも自我を保つものが登場し、ロメロゾンビの、自我がなくただ人肉を求めて襲いかかってくるものとは対比的に描かれている。一方で、『ウォーム・ボディーズ』（ジョナサン・レヴィン、2013）では、主人公のゾンビはロメロゾンビとして描かれているが、その世界には「ガイコツ」と呼ばれる、ゾンビからさらに成長を遂げて凶暴性を増した怪物のようなものが登場している。この作品は、主人公のゾンビが恋をすることで、人間へと回復し始める物語でもある。これらの物語では、ロメロゾンビと非ロメロゾンビとが、造形と性質のどちらの点についても、明確に差異化されながら、同一作品内に並存されている。

〈モダンゾンビ〉の時代において形成された、より人間に近いモンスターとしてのゾンビという性質は、ロメロゾンビというある原型を形成すると同時に、スプラッター映画の表現と融合するなかで、人間に近い性質をもちながらも、グロテス

クな外見を持ち合わせた非ロメロゾンビをも作り出した。さらに〈モダンゾンビ〉におけるこのロメロゾンビと非ロメロゾンビは、〈走るゾンビ〉においては同一作品のなかで多層的なレイヤーを持ちながら両立することとなった。それにより、ゾンビは人間/ゾンビや生/死、正常/異常、といったものを単純な二項対立にとどめるのではなく、その二項の間の境界や領域を押し広げた。そこに広げられた域を問題の焦点として照らし出すことによって、〈モダンゾンビ〉において提起されたポスト・アポカリプスの物語や、人間であったものに対する葛藤を、さらに深く追求する物語の成立を可能にした構造を生み出したのである。

おわりに

〈走るゾンビ〉に見出された二種類のゾンビのこの共存は、別様の仕方で『ホワイトゾンビ』にも見出すことができる。すなわち、奴隷として使役されているゾンビと、人間へと戻ることのできるヒロインのゾンビである。これは、偶然の一致ではなく、ゾンビが当初から持つ、生でも死でもない、その深淵な境界に位置するもの、という神秘的な性質が深く関係している。この意味で、ゾンビが生者の世界と死者の世界をつなぐ墓地や、地中や棺桶から這い出てくるというイメージは、その二項対立の間に存在するブラックボックスであり潜勢力の比喩となる。ハイチという当時の未開の地、辺境である植民地には、ヴードゥー教という謎めいた機関があり、そこでゾンビは製造された。ヴードゥー教は、ハイチの土俗社会でのみつくられたのではない。アフリカやハイチの土俗信仰や習慣が、西洋のものと混交することで作り出された。そこには、被植民者からの宗主国への迎合と抵抗があったのであり、同時に宗主国の被植民地に対する底知れぬ恐怖や好奇心、または反乱への脅威とそれに対する締め付け、抑圧があった。第1章で見たように、その双方からの感情が複雑に入り乱れて、ヴードゥーにおけるゾンビの伝説が生み出されている。そのハイチというブラックボックスは現代においては何に値するだろうか。50年代においては、核兵器や宇宙開発で

あったのだろう。第二次世界大戦を経てうみだされた科学技術の進歩は、それ自体輝かしいものであると同時に、軍事目的に利用されることの脅威によって、戦後の平和をおびやかすものであった。またアメリカとソビエト連邦における宇宙開発競争は、宇宙への進出という新たな西部開拓であり、またミサイル技術の進歩の証であったのだが、同時に冷戦の代理戦争を意味していた。また、ショッピングモールは、アメリカという消費社会における欲望の象徴であり、また共産主義に対する優越の証でありながら、自身の欲動さえも資本主義の構造に飲み込まれていくことの不安である。そして現在においては、これまでの死生観を根本的に塗り替えてしまうほどの科学技術や遺伝子工学の進歩は、より健康で充実した身体や永遠の命を期待させる一方で、それが人間の概念やこれまでの倫理観を根本的に覆してしまう不安でもある。さらにグローバル企業の進出、インターネットの拡充による、より便利でスマートな生活は、ニューコロニアリズムと呼ばれる状況や監視社会を可能にし、また同時に、ISILのようにメディアを用いたテロリズムへの脅威を煽っている。こういった社会が面している現象に対し我々が持つ、相反した感情のはけ口として〈走るゾンビ〉の氾濫があるのだろう。また、ゾンビとは、我々を取り囲む脅威の比喩であり、また我々自体の比喩でもある。『ゾンビ』では、明確な意思は持たずともショッピングモールに群がるゾンビは、消費社会における我々の比喩としてしばしば指摘され、一方でそのようなゾンビ達を無軌道に、遊戯のように殺害する人間、または負傷した仲間を冷酷に見捨てる人間の側の方が、非人間的なもの、怪物のように描かれていた。『ワールド・ウォー・Z』での、イスラエルの壁に蟻のように群がるゾンビは、現代社会が有する数々の脅威から身を守る手立てのない我々の姿であり、また決して身体化されることのないアカウントに自己を同一化させていく我々の姿でもある。本稿では〈モダンゾンビ〉において形成された、二種類のゾンビが、〈走るゾンビ〉において同一の映画に様々な仕方で共存する、という現象について論じたが、それは、人間とゾンビとがもはや単純に区別できるものではない

くなっている、ということの証左でもある。

注

- 1) Coulombe (2010) pp. 25-26, Bishop (2010) p. 93 など。
- 2) 伊東 (2003) p. 138, pp. 374-381. 真魚 (20113) pp. 119-121 など。後者ではこのような主張を「ゾンビ原理主義」と名付け、以降のゾンビ映画がいかにそれを乗り越えたかについて論じている。
- 3) Inguanzo (2014) pp. 75-83.
- 4) Ibid p. 172
- 5) Bishop (2010) p. 5. この用語は、映画製作数だけではなく、小説『ワールド・ウォー・Z』(マックス・ブルックス、2006年)、『高慢と偏見とゾンビ』(ジェイン・オースティン、セス・グレアム＝スミス、2009年)やコミックス『ウォーキング・デッド』(原作：ロバート・カークマン、作画：トニー・ムーア、2004年より連載)とそのTVドラマシリーズ化など様々なメディアにおいてゾンビをテーマに扱った作品が制作されていることを総称している。
- 6) 伊東 (2003) や Bishop (2010) の呼び方に従った。後者では、また〈クラシックゾンビ〉を〈グドゥーゾンビ〉とも呼称している。
- 7) 伊東 (2011) 所収のロメロへのインタビュー記事参照 (pp. 30-35)。
- 8) 橋下 (2013) pp. 204-206.
- 9) 原田 (2008) p. 30. その為、50年代におけるイギリスのハマーフィルム社によるフランケンシュタインにシリーズでは、怪物ではなく、ピーター・カッシング演ずる、凶行に走るフランケンシュタイン博士の方に焦点が当てられた。
- 10) Rhodes (2001) pp. 18-20.
- 11) シーブルック『魔法の島』p. 118. (引用は林剛至による邦訳を参照しつつ適宜改訳した)
- 12) Bishop (2010) 第二章参照のこと。
- 13) ルジャンドルがこのような役を演ずるゾンビ映画には *Bowery at Midnight* (サム・カッツマン、ジャック・ディエッツ監督、1942年)、*Voodoo Man* (ジョン・キャラダイン、ジョージ・ズッコ監督、1944年)がある。(オジー、p. 48)
- 14) その前に、ゾンビ映画にとっては、重要な時代が訪れる。1950年代のSF映画ブームである。この時代のゾンビ映画には有名な作品はないが、ホラー映画におけるモンスターと、SFというジャンルが結びついたこと、また『地球最後の男』(シドニー・サルコウ、ウバルノ・ラゴナ監督、1964年)がその世界観において、ロメロに与えた影響は重要である。Inguanzo (2014) 参照。
- 15) 伊東 (2011) pp. 31-32
- 16) 伊東 (2003) p. 138
- 17) 八重子 pp. 120-121. 真魚は、ここでこの潮流のゾンビ映画こそがゾンビ映画を支えている、としている。すなわちオバノン、ロメロゾンビの前提を悉く覆すことを自覚的に行っているが

ゆえに、オバノンのゾンビの特徴を裏返すことで、ロメロゾンビの暗黙的な了解だったものを、明言していることになるためである。

- 18) 2011年に製作された『SUPER8/スーパーエイト』(J.J.エイブラムス監督)は当時の状況を象徴的に描写している。1979年のアメリカを舞台としたこの映画では、主人公の少年たちはスーパー8ミリカメラを用いてゾンビ映画を撮影している。
- 19) 藤田 (2013) p. 199
- 20) Ibid pp. 175-177, pp. 186-192

引用文献

- Kyle William Bishop (2010): *American zombie gothic: the rise and fall of the walking dead in popular culture*, North Carolina: McFarland and company.
- Maxime Coulombe (2012): *Petite philosophie du Zombie*, Paris: P. U. F..
- Ozzy Inguanzo (2014): *ZOMBIES ON FILM*, New York: Rizzoli International publications. [『ゾンビ映画年代記: ZOMBIES ON FILM』, 高橋ヨシキ監訳, パイインターナショナル, 2015年.]
- Gary D. Rhodes (2001): *White zombies: anatomy of a horror film*, North Carolina: McFarland and company.
- William Buehler Seabrook (1931): *The Magic Island* [1929], London, Bombay, Sydney: George G. Harrap & Company Ltd.
[『魔法の島』, 林剛至訳, 大陸書房, 1968年.]
- 伊藤美和編 (2003): 『ゾンビ映画大辞典』, 洋泉社.
- (2011): 『ゾンビ映画大マガジン』, 洋泉社.
- 橋本一径 (2013): 「ゾンビの/と同一性」『ユリイカ: ゾンビ特集』2013年2月号, pp. 204-209, 青土社.
- 藤田直哉 (2013): 「新世紀ゾンビ論, あるいは Half-Life (半減期)」『ポストヒューマニティーズ: 伊藤計劃以後のSF』pp. 169-213, 南雲堂.
- 山崎圭司編 (2008): 『イタリアン・ホラーの密かな愉しみ: 血ぬられたハッタリの美学』, フィルムアート社.
- 原田実編 (2008): 「ホラー映画の世紀」, 『別冊宝島 1577号』2008年, 宝島社.

Reconsideration for the historical view of zombie films

Asako FUKUDA

Graduate School of Human and Environmental Studies,
Kyoto University, Kyoto 606-8501 Japan

Summary We know what zombies are. They are referred to as the "walking dead" or "living dead". They have started to decompose, zombies walk in a tottering manner, and they attack humans en masse for flesh meat. If a zombie attacks someone, that person will either be eaten alive or if he is lucky to escape, the victim himself will transform into a zombie and start to attack others. Such an image of zombies was rendered around the 1970's, by the Zombie trilogy filmed by George Andrew Romero (*Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* and *Day of the Dead*). However, zombie films produced after 2002 portray them in another way. Zombies in these films are called "running zombie" or "game zombie" and it is explained that they are vastly different from Romero's zombies.

In this paper, we reconsider the historical view of zombie films and how zombies, who were in fact born in the West Indian nation of Haiti around 1930, have transformed in terms of representation and narrative thanks to the influence of Romero's works. Romero's zombies, in addition to the above-mentioned features, were human-like monsters. Furthermore, the effect of the gore genre, where Romero's zombies are also classified, created another image of the zombie : the one with more brutality and blood-shed. These two types of zombies, one as a human-like monster and another more grotesque and bloody, exist in their own works and frighten audiences in their own ways. Yet, in works containing "running zombie", these two types of zombies co-exist in the same film in various ways. It is in this special co-existence that a specificity of the "running zombies" is found.